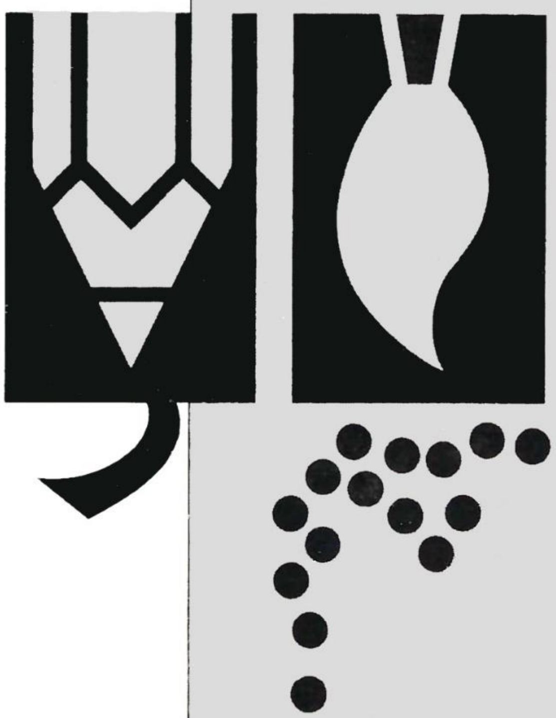
PHILIPS

MSX DESIGNER

MSX 2



TEKENPAKKET

New Media Systems

Met dit programma en uw MSX2-computer* maakt u van uw televisietoestel of computermonitor een elektronisch tekenblok of schetsblok. U kunt alles tekenen wat u wilt en heeft daarbij de beschikking over 256 verschillende kleurtinten! Doordat u zeer veel vormen en kleuren kunt combineren, is het programma bijna oneindig in zijn mogelijkheden en staat het garant voor vele uren creatief amusement!

* Dit programma kan alleen worden gebruikt met een MSX2-computer.

Deze handleiding is een uitgave van Philips Export B.V. te Eindhoven, Nederland.

RANDAPPARATUUR

DE COMPUTER MOET ALTIJD UITSTAAN WANNEER U RANDAPPARATUUR AANSLUIT OF LOSKOPPELT!

U maakt de tekeningen door de cursor over het werkgebied van het MSX DESIGNER-scherm te bewegen. Het programma is zo ontwikkeld, dat u hiervoor de cursortoetsen kunt gebruiken. U drukt op de spatiebalk om de cursor te activeren zodat u als het ware uit de vrije hand kunt tekenen. In alle overige gevallen hoeft u alleen meer heel even op de spatiebalk te drukken om de plaats van de cursor vast te zetten of de tekening die u heeft gemaakt, te voltooien. In deze handleiding leest u hier alles over.

Het is mogelijk dat u al gauw de behoefte krijgt om met speciale hulpmiddelen te tekenen. U heeft dan de volgende mogelijkheden:

- **Joystick**
  U gebruikt de joystick om de cursor te verplaatsen. De functie van de spatiebalk wordt met een joystick overgenomen door de actie-knop.
  De joystick moet worden aangesloten op poort 1.

- **Muis**
  In plaats van een joystick kunt u ook een muis aansluiten op poort 1.

- **Tekenbord**
  Een tekenbord geeft zonder twijfel de grootste creatieve vrijheid in combinatie met MSX DESIGNER. Gebruik een MSX-tekenbord en sluit dat aan op poort 2.

U kunt ook met een combinatie van deze methoden te werk gaan; dat zal uitstekende resultaten geven. Een joystick of muis wordt aangesloten op poort 1, terwijl het tekenbord intussen op poort 2 aangesloten kan zijn. Wanneer u zo'n combinatie van tekenmethoden gebruikt, moet u eraan denken dat er bepaalde ''voorrangsregels'' gelden. In volgorde van prioriteit:

1. **Tekenbord**
2. **Joystick of muis**
3. **Toetsenbord**

In de praktijk betekent dit dat de joystick (of de muis) en het toetsenbord niet functioneren zolang u met de pen het tekenbord aanraakt en dat het toetsenbord niet reageert wanneer de joystick (of de muis) in actie is.

Grafische zwart/wit matrixprinter
Het programma biedt de mogelijkheid om uw tekeningen te printen op een grafische zwart/wit MSX-printer, bijv. de PHILIPS VW0030 of een gelijkwaardige printer (met controle-code: ESC,G,''240'').

Wanneer alles goed geïnstalleerd is, kunt u uw computer en monitor aanzetten.

HET PROGRAMMA LADEN

Het MSX DESIGNER-programma van Philips wordt geleverd op een diskette, samen met een tekstverwerkingsprogramma en een database-programma.

Dit is een ''auto-execute'' diskette, wat betekent dat de diskette onmiddellijk na het aanzetten van de computer in de diskette-eenheid moet worden gezet. Wanneer de computer echter al een tijdje aanstaat, dan kunt u de diskette in de diskette-eenheid zetten en dan op de **RESET**-knop drukken.

Zorg ervoor dat u reeds een geformatteerde diskette heeft om tekeningen op te kunnen slaan.

Na korte tijd verschijnt het opening-menu op uw scherm:

15.12.85 **PHILIPS** 15.3Ø:2Ø

INHOUD

1 MSX Home Office
2 MSX Designer
3 Corrigeer datum/tijd

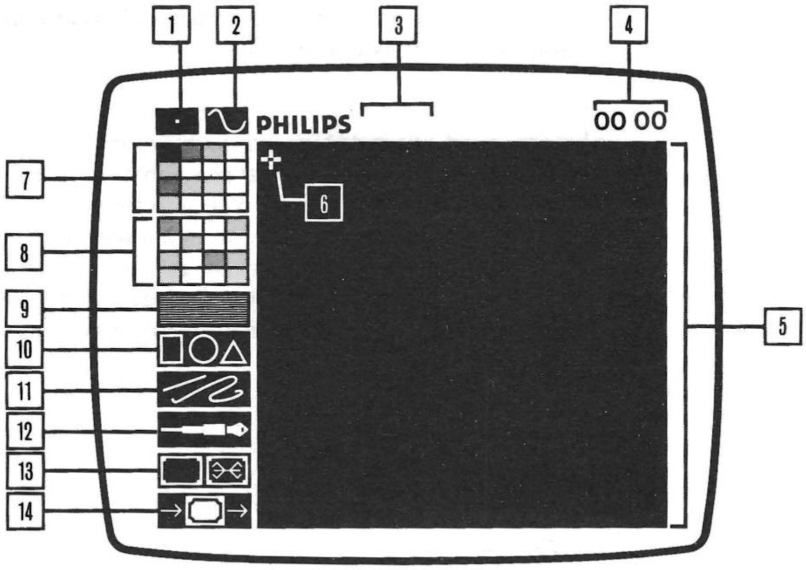
Keuze intoetsen

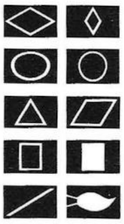
Druk nu op toets 2 voor het MSX DESIGNER-programma. Vervolgens drukt u op de **RETURN**-toets, waarna de titelpagina van MSX DESIGNER op het scherm verschijnt. Wacht nu even tot deze titelpagina verdwijnt en u het hoofdmenu ziet. Zodra dat gebeurt, is het MSX DESIGNER-programma geladen en kunt u aan het werk!

WERKEN MET MSX DESIGNER

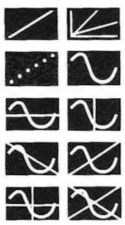
Het is belangrijk dat u goed vertrouwd raakt met het hoofdmenu en de sub-menu's.

Dit boek is niet bedoeld als een "complete" handleiding. Het is een introductie in de bijna onbeperkte mogelijkheden die MSX DESIGNER u biedt. Om het programma onafhankelijk van een bepaalde taal te maken, is in de verschillende menu's gebruik gemaakt van pictogrammen. Wanneer u eenmaal weet waarvoor deze pictogrammen staan, zult u zien dat ze zeer gemakkelijk te gebruiken zijn. Daarom, lees de handleiding en experimenteer met het programma. U zult merken hoeveel plezier dat geeft.

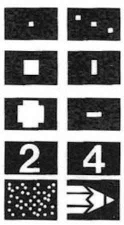


10.


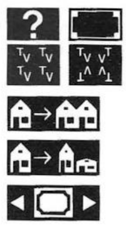
Geometrisch menu.
(zie punten 15 tot 24.)

11.


Handteken menu.
(zie punten 25 tot 34.)

12.


Pen menu.
(zie punten 35 tot 44.)

13.


Schermfuncties menu.
(zie punten 45 tot 51.)

14.


Invoer / uitvoer menu.
(zie punten 52 tot 61.)

U kiest alle functies van dit programma op dezelfde manier:

1. Verplaats de cursor in de menu-kolom naar de functie die u wilt gebruiken.
2. Druk op de actie-knop (of op de spatiebalk).

Wanneer we spreken van "drukken op" de actie-knop of de spatiebalk, betekent dit dat u de knop of de spatiebalk één keer heel even moet indrukken.
Wanneer u met de cursortoetsen werkt, gebruikt u niet de actie-knop op de joystick (of muis) maar gebruikt u de spatiebalk.

Wanneer u een functie heeft gekozen uit een sub-menu, dan keert het programma automatisch terug naar het hoofdmenu, behalve bij het menu voor de "pen-instelling" (zie de punten 35 tot 44), omdat u hiermee combinaties van de verschillende mogelijkheden maakt.

HET HOOFDMENU

De bovenste regel van het scherm geeft op ieder moment de status van de computer aan. U vindt hier de volgende informatie:

1. 

De huidige pen-instelling (Pen-indicator).
Wanneer het programma start is de pen automatisch zo ingesteld dat ze fijne lijnen tekent (met een breedte van één beeldpuntje). U ziet ook welke kleur is ingesteld (wanneer u start, is dat wit).

2. 

De gekozen teken-instelling. Wanneer u start, is die automatisch ingesteld op tekenen met de hand.

3. Naast het Philips-logo krijgt u **extra status-informatie** wanneer u met het MSX DESIGNER-programma werkt.

4. **Dit zijn de cursor-coördinaten:**
links: de horizontale coördinaat (0 tot 191)
rechts: de verticale coördinaat (0 tot 191).

5. **Dit is het eigenlijke werkgebied.** Wanneer u start, is de achtergrondkleur zwart. U kunt die kleur echter wijzigen in één van de 256 beschikbare kleuren. (Zie het Hoofdmenu, de punten 7 en 8 en de functie ''inkleuren'', punt 24.)

6. 

De cursor.

U kunt nu beginnen met tekenen
Als u graag onmiddellijk wilt starten, dan brengt u de cursor naar de plaats waar u wilt beginnen. Druk dan op de actie-knop

(of de spatiebalk). Als u de knop of de spatiebalk ingedrukt houdt, zal de cursor een witte lijn tekenen over het zwarte oppervlak van het scherm.

Het werkt, maar u kunt veel meer doen met Philips MSX DESIGNER. Dus leest u even verder.

De kolom aan de linker kant is het eigenlijke HOOFDMENU:

7. **Palet met hoofdkleuren**

Hieruit kiest u uw basiskleur. Dit palet met hoofdkleuren bevat 16 verschillende vakjes. Wanneer u start, kiest het programma automatisch wit. U ziet dat aan de gele rand om het witte vakje.

Een andere kleur kiezen

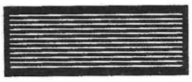
Verplaats de cursor naar het kleurvakje dat u wilt kiezen. Druk dan op de actie-knop. U ziet dat de gele rand nu om het vakje staat dat u heeft gekozen en dat de pen-indicator ook de nieuwe kleur aangeeft. Wanneer u nu gaat tekenen, hebben de lijnen de nieuwe kleur zoals u die heeft gekozen.

8. **Palet met sub-kleuren**

Het is goed mogelijk dat u meer wilt dan de basiskleuren van het hoofdpalet. Daarom heeft MSX DESIGNER 16 paletten met sub-kleuren; één palet voor iedere kleur uit het palet met hoofdkleuren. Dat betekent dat u uit 256 verschillende kleuren kunt kiezen. Dit is bijzonder nuttig wanneer u tekeningen wilt maken met subtiele kleurschakeringen.

U gaat op dezelfde manier te werk als we hiervoor al hebben beschreven. Ook nu verschijnt er een gele rand om het gekozen vakje.

9.



Herstellen (rood vakje)

In principe haalt u hiermee het laatst gemaakte gedeelte van de tekening weg. Dit kunt u op alle functies toepassen, maar u moet rekening houden met de volgende twee uitzonderingen:

a. In de instelling voor ''tekenen met de hand'' wist ''herstellen'' alles wat u getekend heeft nadat u de laatste keer de kleur van de pen heeft veranderd.

b. Wanneer u teksten typt via het toetsenbord (zie de punten 56 en 57) verwijdert u met deze functie alle teksten van het scherm.

Verplaats de cursor naar deze plaats in het menu en druk op de actie-knop.

De bovengenoemde gedeelten van het Hoofdmenu blijven voortdurend op het scherm staan.

10.



Geometrische figuren

Met deze instelling kunt u gemakkelijk verschillende geometrische figuren tekenen (zie de punten 15 tot 23). De functie ''inkleuren'' hoort hier ook bij (zie punt 24).

11.



Tekenen met de hand

Met deze instelling kunt u met de hand geschreven teksten en uit de vrije hand getekende tekeningen maken. Dit werkt vooral heel goed met een tekenbord. (Zie de punten 25 tot 34.)

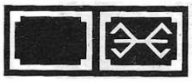
12.



De soort "pen"

Met dit gedeelte van het programma kunt u de structuur en de breedte van de lijnen kiezen. (Zie de punten 35 tot 44.)

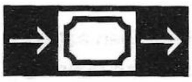
13.



Schermfuncties

Hiermee kunt u een aantal schermfuncties uitvoeren, zoals schermaanpassing links en rechts, het schoonmaken van het scherm, het kopiëren van afbeeldingen, het maken van identieke afbeeldingen op het scherm, het omvormen van tekeningen, enzovoort. (Zie de punten 45 tot 51.)

14.

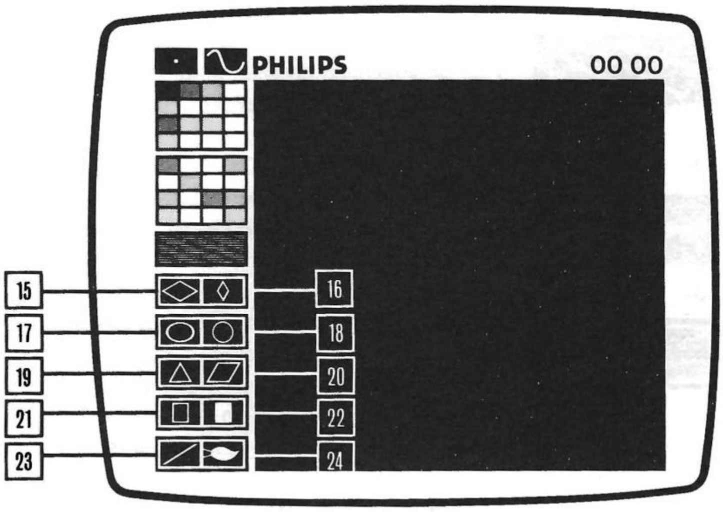


Invoer/uitvoer-functies

Deze functies hebben betrekking op het gebruik van de ingebouwde diskette-eenheid, een printer, "kaleidoscoop", het typen van tekst via het toetsenbord, en het vastleggen ("opnemen") en weergeven van een reeks handelingen. (Zie de punten 52 tot 61.)

GEOMETRISCHE FIGUREN

(Zie Hoofdmenu, punt 10).

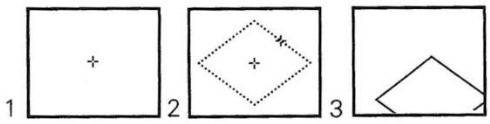


In de instelling voor geometrische figuren kunt u een aantal geometrische vormen tekenen. U maakt een keuze door de cursor naar de gewenste figuur te verplaatsen. Daarna drukt u op de actie-knop (of op de spatiebalk in het geval u de cursortoetsen gebruikt).

15.



Vaste ruiten tekenen met diagonalen langs de horizontale en verticale as

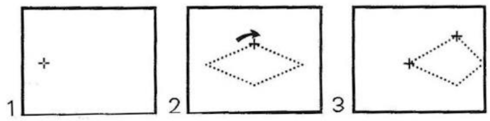


1. Zet de cursor op de plaats waar u het centrum van de ruit wilt hebben. Druk dan op de actie-knop.
2. Verplaats de cursor opnieuw en er verschijnt een ruit die met een stippellijn is getekend. Druk op de actie-knop om de stippellijn om te zetten in de lijn die hoort bij de pen-instelling die u heeft gekozen.
3. Een gedeelte van de ruit kan buiten uw werkgebied vallen.

16.



Variabele ruiten tekenen



1. Zet de cursor op de plaats waar u een van de hoeken van de ruit wilt hebben. Druk dan op de actie-knop.
2. Verplaats de cursor opnieuw en er verschijnt een ruit die met een stippellijn is getekend. Druk op de actie-knop om de stippellijn om te zetten in de lijn die hoort bij de pen-instelling die u heeft gekozen.
3. Wanneer een van de hoeken van de ruit tegen de rand van het werkgebied komt, dan gaat hij niet over de rand heen, maar wordt de ruit vervormd.

17.



Vaste ellipsen tekenen

Dit gaat op dezelfde manier als het tekenen van een vaste ruit (punt 15). Verder is het ook hier mogelijk dat een gedeelte van de ellips buiten het werkgebied valt.

18.



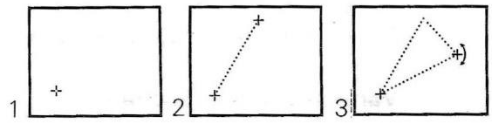
Cirkels tekenen

(Zie de punten 15 en 17.)

19.

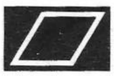


Driehoeken tekenen

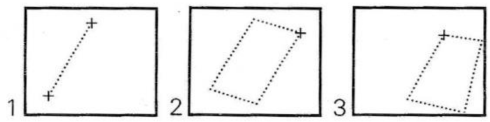


1. Zet de cursor op de plaats waar u een van de hoeken van de driehoek wilt hebben. Druk dan op de actie-knop.
2. Beweeg de cursor om een zijde van de driehoek te tekenen. Druk op de actie-knop wanneer de zijde goed is.
3. Verplaats de cursor opnieuw, zodat zich een driehoek vormt. Druk op de actie-knop om de stippellijnen om te zetten in ononderbroken lijnen.

20.



Parallellogrammen tekenen



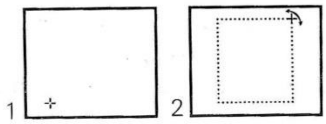
1. Teken eerst een van de zijden van het parallellogram (zie de stappen 1 en 2 van punt 19, "Driehoeken tekenen")
2. Verplaats de cursor opnieuw en er verschijnt een parallellogram dat met een stippellijn is getekend. Druk op de actie-knop om de stippellijn om te zetten in de lijn die hoort bij de pen-instelling die u heeft gekozen.

3. Wanneer een van de hoeken van het parallellogram tegen de rand van het werkgebied komt, dan gaat het niet over de rand heen maar wordt het parallellogram vervormd.

21.



De omtrek van vierkanten en rechthoeken tekenen, waarvan de zijden evenwijdig zijn aan de randen van het werkgebied*



1. Zet de cursor op de plaats waar u een van de hoeken van de rechthoek wilt hebben en druk op de actie-knop.
2. Verplaats de cursor opnieuw en er verschijnt een rechthoek die met een stippellijn is getekend. Druk op de actie-knop wanneer de gewenste rechthoek of het gewenste vierkant op uw scherm staat.

22.



Ingekleurde vierkanten en rechthoeken tekenen, waarvan de zijden evenwijdig zijn aan de randen van het werkgebied

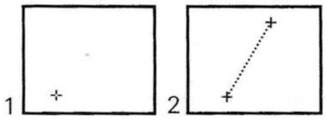
Volg dezelfde procedure als hierboven is beschreven (bij punt 21).

* Gebruik de parallellogram-functie om vierkanten en rechthoeken te tekenen waarvan de zijden niet evenwijdig zijn aan de randen van het werkgebied.

23.

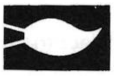


Een rechte lijn tekenen



1. Zet de cursor op het beginpunt van de lijn. Druk dan op de actie-knop.
2. Verplaats de cursor opnieuw en er verschijnt een stippellijn.
3. Druk op de actie-knop om de stippellijn om te zetten in de lijn die hoort bij de pen-instelling die u heeft gekozen.

24.



Inkleuren

Met deze functie kunt u iedere willekeurige vorm inkleuren die met een bepaalde pen-instelling is omlijnd. De vorm die u inkleurt, kan een geometrische figuur zijn of een met de hand getekende figuur. Voor het inkleuren kunt u een van de 256 beschikbare kleuren kiezen.

- Begin met de functie ''inkleuren'' te kiezen.
- Kies vervolgens de kleur die u wilt gebruiken (zie de punten 7 en 8).
- Zet de cursor duidelijk binnen het gebied dat u wilt inkleuren. Druk dan op de actie-knop. (Als u de cursor niet binnen het gebied zet maar op de lijn, dan krijgt alleen die lijn de gekozen kleur.)

Opmerkingen:

- U kunt deze functie ook gebruiken om de achtergrondkleur

van het werkgebied te veranderen. Als het werkgebied vormen bevat die volledig zijn ingesloten door een lijn, dan worden die vormen niet ingekleurd.

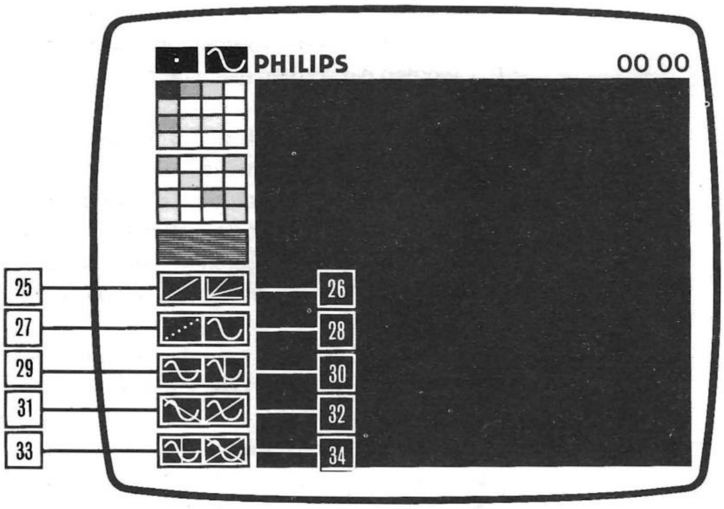
- Wanneer u een vorm inkleurt en de lijn rond die vorm is zelfs maar een beetje "lek", zodat de figuur niet helemaal gesloten is, dan zal de kleur uit het gebied "vloeien" en misschien zelfs het hele werkgebied vullen. U kunt deze vergissing dan corrigeren met de functie "herstellen" (zie punt 9), het "lek" dichten en dan de vorm inkleuren.

- U kunt het inkleuren op ieder moment stoppen door de toetsen **CTRL** en **STOP** tegelijkertijd in te drukken.

Algemene opmerking:
Wanneer u de geometrische functie heeft gekozen en u heeft de plaats van de eerste cursor vastgesteld, kan het zijn dat u de figuur toch liever ergens anders wilt hebben. In dat geval verplaatst u de cursor gewoon naar de menu-kolom aan de linker kant. Op het moment dat de cursor in de kolom komt, verdwijnt hij en verdwijnt ook de stippellijn, zodat u opnieuw kunt beginnen.

TEKENEN MET DE HAND

(Zie Hoofdmenu, punt 11.)



Als u deze instelling kiest, kunt u met de hand geschreven teksten en uit de vrije hand getekende tekeningen maken. U bent hierbij voor een groot deel afhankelijk van de randapparatuur die u gebruikt. Het beste resultaat bereikt u met een tekenbord.

25.



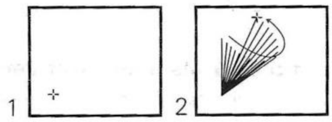
Een rechte lijn tekenen

(Zie punt 23.)

26.



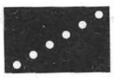
Een serie rechte lijnen tekenen vanuit hetzelfde beginpunt (waaier-effect)



U krijgt de beste resultaten als u hierbij het "tekenpotlood" gebruikt. (Zie punt 44.)

1. Zet de cursor op het beginpunt van de lijn. Druk dan op de actie-knop.
2. Verplaats de cursor opnieuw en er verschijnt een hele waaier van lijnen in de gekozen pen-instelling. Druk op de actie-knop om het patroon vast te zetten.

27.



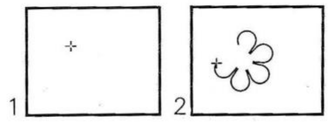
Een rechte stippellijn tekenen

U gaat op dezelfde manier te werk als bij punt 23.

28.



Tekenen uit de vrije hand



1. Zet de cursor op de plaats waar u wilt beginnen met tekenen.
2. Verplaats de cursor opnieuw en houd intussen de actie-knop ingedrukt. De cursor maakt een lijn in de

gekozen kleur en de gekozen pen-instelling. Laat de actie-knop los en ga nu met de cursor naar de volgende plaats waar u iets wilt tekenen. Enzovoort.

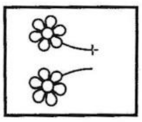
Handige tip voor als u iets wilt verwijderen
U kunt de functie ''herstellen'' gebruiken om alle lijnen te verwijderen die u heeft getekend nadat u de laatste keer de kleur van de pen heeft veranderd.

U kunt echter ook andere gedeelten van uw werk verwijderen. U kiest dan eerst een penkleur (zie de punten 7 en 8) die dezelfde is als de achtergrondkleur. Vervolgens gaat u met de nieuwe kleur, de achtergrondkleur dus, over dat gedeelte van uw werk dat u wilt verwijderen. Als u dan alsnog op uw beslissing terugkomt, kunt u het verwijderde gedeelte weer terughalen met ''herstellen''.

29.



Symmetrische patronen tekenen langs een horizontale as

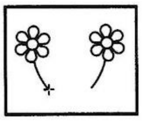


Begin met tekenen op dezelfde manier als bij ''Tekenen uit de vrije hand'' (punt 28) is beschreven en u zult zien dat uw werk in spiegelbeeld op het scherm verschijnt.

30.



Symmetrische patronen tekenen langs een verticale as

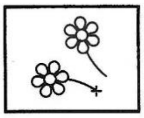


Zie punt 29.

31.



Symmetrische patronen tekenen langs een diagonale as (van linksboven naar rechtsonder)

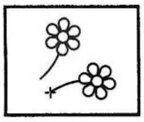


Zie punt 29.

32.



Symmetrische patronen tekenen langs een diagonale as (van linksonder naar rechtsboven)

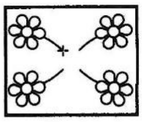


Zie punt 29.

33.



Vierzijdig-symmetrische patronen tekenen langs horizontale en verticale assen

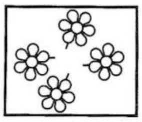


Zie punt 29.

34.



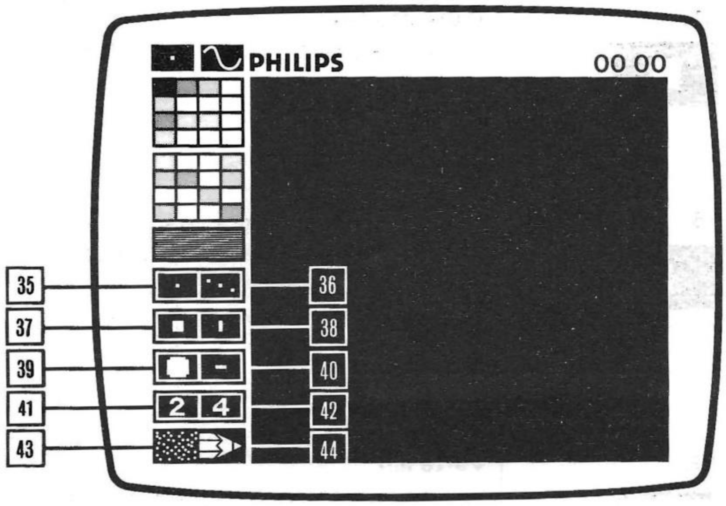
Vierzijdig-symmetrische patronen tekenen langs diagonale assen



Zie punt 29.

DE PEN-INSTELLING

(Zie Hoofdmenu, punt 12.)

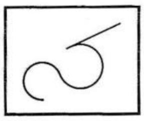


35.

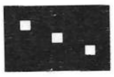


Fijne lijn

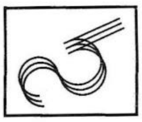
Lijn met een breedte van één beeldpunt:
(Dit is de pen-instelling wanneer het programma start.)



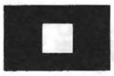
36.



Driedubbele lijn kalligrafisch



37.



Halfvette lijn

Lijn met een breedte van drie beeldpunten:



38.



Horizontaal vet kalligrafisch

Een horizontale breedte van één beeldpunt en een verticale breedte van drie beeldpunten:



39.



Vette lijn

Lijn met een breedte van vijf beeldpunten:

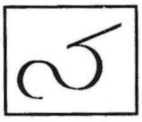


40.



Verticaal vet kalligrafisch

Een horizontale breedte van drie beeldpunten, een verticale breedte van één beeldpunt:



41.



Twee-kleurenlijn

Deze instelling geeft, in combinatie met een vette lijn (zie punt 39), een lijn in twee kleuren die gekozen zijn door de computer.

42.



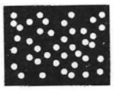
Vier-kleurenlijn

Deze instelling geeft, in combinatie met een vette lijn (zie punt 39), een lijn in vier kleuren die gekozen zijn door de computer.

De volgende twee instellingen kunnen worden gebruikt in combinatie met andere pen-instellingen. Ze zijn geschikt voor alle teken-activiteiten als ook voor teksten, ingevoerd via het toetsenbord.

Beide instellingen moeten pas worden opgeroepen nadat u de gewenste lijn heeft gekozen. De keuze wordt bevestigd in de statusregel boven aan uw scherm.
U kunt het effect weer uitschakelen door een andere lijn te kiezen (zie de punten 35 tot 42).

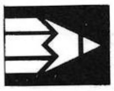
43.



Lijn met spray-effect

Met deze instelling kunt u lijnen tekenen met een ongelijkmatig, gespikkeld patroon. Het is ook mogelijk om vormen gespikkeld in te kleuren. Bij herhaald gebruik wordt de originele achtergrond verkregen.

44.

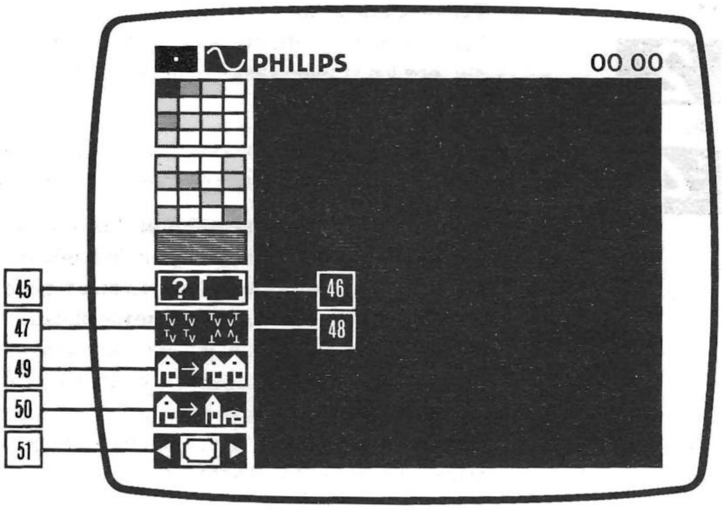


Tekenpotlood (kleuren mengen)

Met deze instelling tekent u transparante lijnen (of achtergrondeffecten) die zich mengen met de achtergrondkleur, ongeacht welke kleur u heeft gekozen.
Dit is een prachtige methode om tekeningen uit de vrije hand te maken. U kunt lijnen dikker maken door met het "potlood" verschillende keren over dezelfde lijn te gaan. Hoe langer u over eenzelfde lijn gaat, des te dikker wordt de kleur; uiteindelijk zal dan zelfs de gekozen kleur tevoorschijn komen.

SCHERMFUNCTIES

(Zie Hoofdmenu, punt 13.)



45.



Kleuren zoeken

Wanneer u een ingewikkelde tekening met subtiele kleurschakeringen maakt, zult u op een gegeven ogenblik beslist niet meer weten welke kleuren u nou precies heeft gebruikt. Met deze functie kunt u dat heel gemakkelijk natrekken.

Zet de cursor precies op de plaats in het gebied (ook tussen lijnen) waarin u wilt kijken welke kleuren u heeft gebruikt. De gele randen op de kleurenpaletten en de pen-indicator zullen u dan vertellen welke kleur het is. Als u op de actie-knop drukt, wordt de betreffende kleur voor u gekozen.

46.



Scherm schoonmaken

Deze functie gebruikt u om alle afbeeldingen van uw scherm te verwijderen. Als u het scherm per ongeluk schoonmaakt, dan kunt u deze vergissing ongedaan maken met de functie ''herstellen'' (het rode vakje, zie punt 9.)

47.



Afbeeldingen vermenigvuldigen

Met deze functie kunt u een afbeelding verviervoudigen binnen het werkgebied van MSX DESIGNER. Doordat er op die manier vier identieke afbeeldingen ontstaan, wordt de oorspronkelijke afmeting van de afbeelding verkleind. U kunt dit zo vaak herhalen als u wilt. Een balkje in de statusregel geeft aan dat u moet wachten tot de computer klaar is met het verviervoudigen van de afbeelding.

48.



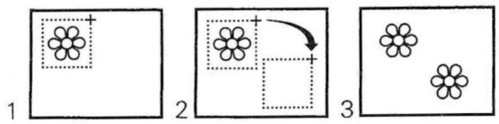
Afbeeldingen vermenigvuldigen met vierzijdig-symmetrische effecten

In feite is deze functie gelijk aan de vorige. Er is echter één verschil, namelijk dit: de verkleinde afbeeldingen komen nu horizontaal en verticaal in spiegelbeeld op uw scherm. Ook hier geeft een balkje in de statusregel aan dat u moet wachten tot de computer klaar is met het vermenigvuldigen van de afbeelding.

49.



Afbeeldingen kopiëren



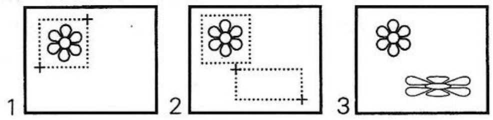
Met deze functie kunt u afbeeldingen binnen het werkgebied kopiëren zodat er twee of meer identieke afbeeldingen ontstaan. De kopie komt tegen de bestaande achtergrond te staan zonder dat die achtergrond verandert. Als u niet tevreden bent met het resultaat, kunt u de functie ''herstellen'' gebruiken om terug te keren naar de originele situatie.

1. Trek een rechthoek rondom de afbeelding die u wilt kopiëren. (Zie punt 21.)
2. Verplaats de cursor; er verschijnt een identieke rechthoek (in stippellijnen).
3. Druk op de actie-knop wanneer de rechthoek op de plaats staat waar u een kopie van de afbeelding wilt hebben.

50.



Afbeeldingen omvormen

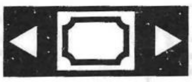


Wanneer u een afbeelding heeft gemaakt (het maakt niet uit wat voor een afbeelding dat is) en u wilt die omvormen, dan moet u dat doen met deze functie. U kunt tekeningen samendrukken, uitrekken, vergroten of verkleinen.
U gebruikt deze functie om een bepaalde tekening op het scherm om te vormen in een andere tekening. U krijgt daardoor twee afbeeldingen, namelijk de originele tekening en de omgevormde (vooropgesteld natuurlijk dat er genoeg plaats is op het scherm). Het is ook mogelijk om een grote afbeelding die het hele werkgebied in beslag neemt, om te vormen.

Als u een waardevolle tekening of een waardevol ontwerp heeft gemaakt, raden we u aan dat op een diskette op te slaan voordat u begint te experimenteren.

1. Trek een rechthoek rondom de afbeelding die u wilt omvormen. (Als u het hele werkgebied wilt omvormen, trekt u een rechthoek om het hele werkgebied.) (Zie punt 21.)
2. Verplaats de cursor en maak een tweede rechthoek met de afmetingen en verhoudingen zoals u die wilt gebruiken. Als u een afbeelding wilt omvormen die het hele werkgebied in beslag neemt, dan hoeft er alleen maar voor te zorgen dat de tweede rechthoek overeenkomt met de randen van het werkgebied.
3. Druk op de actie-knop en de omgevormde afbeelding verschijnt op uw scherm. Denk eraan dat u altijd de functie "herstellen" kunt gebruiken (zie punt 9) om de tekening in zijn oorspronkelijke staat terug te brengen!

51.



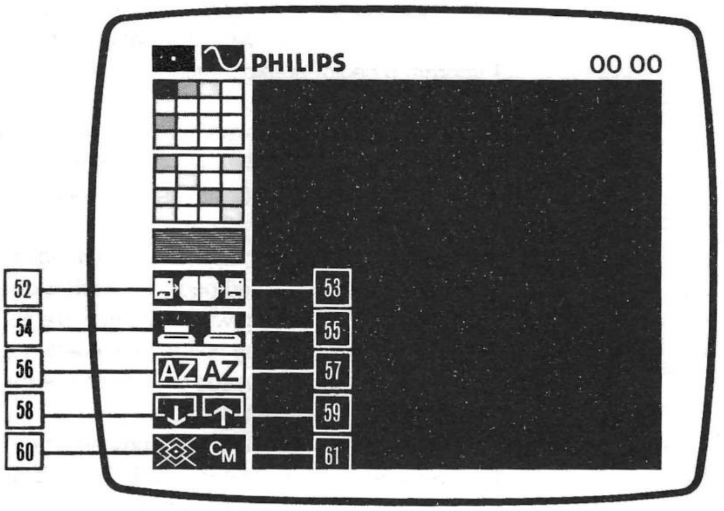
Schermaanpassing

Als de afbeelding op uw scherm te ver links of te ver naar rechts staat, dan kunt u dat met deze functie veranderen.

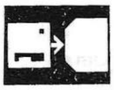
Zet de cursor op een van de rode markeringen aan de linker kant of aan de rechter kant van uw scherm. Druk vervolgens net zo vaak op de actie-knop als nodig is.

DE INVOER / UITVOER-FUNCTIES

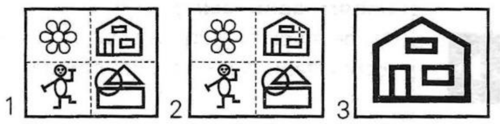
(Zie Hoofdmenu, punt 14.)



52.



Afbeeldingen inlezen van diskette



Zet de cursor in het pictogram op de diskette met een pijl die naar het scherm wijst. Druk dan op de actie-knop.

U moet nu even wachten. De computer controleert de inhoud van de diskette. (In de statusregel boven aan uw scherm verschijnt een balkje, ten teken dat de computer de index van de diskette opzoekt.)

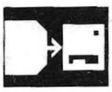
1. In het werkgebied verschijnt een illustratieve index van maximaal vier afbeeldingen.

2. Zet de cursor duidelijk binnen het gebiedje met de afbeelding die u wilt hebben en druk dan opnieuw op de actie-knop. In de statusregel verschijnt het balkje weer, ten teken dat de afbeelding wordt geladen.

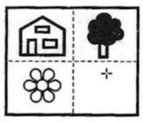
3. De gekozen afbeelding verschijnt in zijn originele vorm op het scherm.

Opmerking: het is mogelijk dat er op de statusregel een foutmelding verschijnt. In dat geval moet u het overzicht raadplegen op de laatste pagina van dit boek.

53.



Afbeeldingen opslaan op diskette



U kunt met MSX DESIGNER maximaal vier afbeeldingen opslaan op een diskette. Ze nemen dan samen 180K aan opslagruimte in beslag. Dat betekent dat de diskette dan nog niet vol is en nog gebruikt kan worden voor andere programma's en gegevens.

Als u meer dan vier afbeeldingen wilt opslaan, moet u meer diskettes gebruiken.

Zet de cursor op de diskette rechts in het pictogram (met een

pijl die van het scherm naar de diskette wijst). Druk dan op de actie-knop. De computer controleert eerst de inhoud van de diskette en zet een illustratieve index in het werkgebied. In de statusregel boven aan uw scherm verschijnt een balkje.

1. Zet de cursor duidelijk binnen het gebied waarin u de afbeelding wilt opslaan en druk dan op de actie-knop. In de statusregel verschijnt het balkje weer.

   Als de index vol is (en dus al vier afbeeldingen bevat) dan moet u ofwel een van de bestaande afbeeldingen overschrijven ofwel een andere diskette nemen.

Opmerking: als er een foutmelding verschijnt, moet u het overzicht op de laatste pagina van dit boek raadplegen.

54. **Zwart/wit afdrukken maken in A5-formaat (ca. 15 x 21 cm) op een MSX-grafische printer**



De kwaliteit van uw afdrukken is voor een groot deel afhankelijk van de printer die u gebruikt. Bijvoorbeeld de Philips VW0030 letterkwaliteit-printer geeft zeer bevredigende resultaten.

Zorg ervoor dat uw printer gereed is. Zet de cursor dan binnen het gebied van het printerpictogram en druk op de actie-knop.

Denk eraan dat u geen randapparatuur mag aansluiten wanneer de computer aanstaat

Als u wilt gaan printen en u heeft nog geen printer aangesloten, dan moet u de afbeelding eerst opslaan op een

diskette (zie punt 53). Haal daarna de diskette uit de diskette-eenheid, zet de computer uit en sluit dan de printer aan. Daarna laadt u het MSX DESIGNER-programma weer en gaat dan als volgt te werk:

1. Kies de afbeelding die u wilt afdrukken (zie punt 51).
2. Zet de cursor binnen het gebied van deze menu-functie en druk op de actie-knop.

Opmerkingen: Als er een foutmelding verschijnt, moet u het overzicht op de laatste pagina van dit boek raadplegen.

U kunt de afdrukopdracht stoppen door de toetsen **CTRL** en **STOP** tegelijkertijd in te drukken.

55.



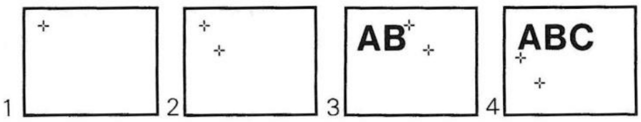
Zwart/wit afdrukken maken in A4-formaat (ca. 19 x 29 cm) op een MSX-grafische printer

U gaat op dezelfde manier te werk als bij punt 54.

56.



Getypte tekst invoeren via het toetsenbord



U kunt vanaf het toetsenbord teksten in uw afbeeldingen typen. In combinatie met de verschillende pen-instellingen heeft u op die manier de beschikking over een aardige variëteit aan schriftsoorten. Het is het beste dat u eerst een beetje experimenteert voordat u begint met teksten in een afbeelding

te typen. Verder raden we u aan dat u de afbeelding eerst op diskette opslaat voordat u begint.

1. Zet de cursor op de plaats waar u het eerste teken van uw tekst wilt laten beginnen. Druk dan op de actie-knop.
2. Druk opnieuw op de actie-knop. Er verschijnt nu een tweede cursor die aangeeft waar het eerste teken zal eindigen.
3. U kunt nu uw tekst typen. De cursor springt vooruit en geeft aan waar het volgende teken zal komen. Druk op de spatiebalk om spaties tussen woorden te maken.

4. Druk aan het einde van een regel op de **RETURN**-toets. De tweede cursor zal dan verdwijnen. U kunt nu òf verder gaan met tekenen òf een volgende regel intypen. Ga hiervoor met de cursor naar de positie waar u de tekst wilt hebben en druk op de spatiebalk.

Als u een typefout heeft gemaakt of als u de opmaak van de tekst wilt veranderen, dan gebruikt u daarvoor de functie "herstellen" (zie punt 9). De hele tekst wordt dan gewist en alles keert dus terug in zijn oorspnkelijke staat.

U kunt speciale effecten bereiken door van pen-instelling te veranderen.

57. AZ

Getypte tekst met een uniforme achtergrond invoeren
Als u tekst in een afbeelding typt, is het soms nodig deze functie daarbij te gebruiken om de tekst goed leesbaar te maken. De functie zorgt er namelijk voor dat de tekens in een

blokje van een bepaalde kleur komen te staan. (De kleur wordt gekozen door de computer, afhankelijk van de kleur die u voor de letters heeft gekozen.)

U gaat op dezelfde manier te werk als beschreven is bij punt 56.
Als u het uniform gekleurde gebied rond de tekst wilt vergroten, dan drukt u op de spatiebalk.

58. Reeks handelingen als een procedure vastleggen



Met deze functie legt de computer alle teken-activiteiten gedurende ruim drie minuten als een procedure vast. Wanneer de functie geactiveerd is, geeft de statusregel dat aan. Zodra de opnametijd van ruim drie minuten om is, verdwijnt de functie ook uit de statusregel. Als u de vastlegging vóór die tijd wilt stoppen, dan moet u de toetsen **CTRL** en **STOP** tegelijkertijd indrukken.

59. Vastgelegde handelingen weergeven



Deze functie kiest u om de teken-activiteiten weer te geven (''af te spelen'') die met de vorige menu-functie (punt 58) als een procedure zijn vastgelegd (''opgenomen''). Alle handelingen worden weergegeven in precies dezelfde volgorde als waarin ze zijn opgenomen. U kunt de weergave onderbreken door de toetsen **CTRL** en **STOP** tegelijkertijd in te drukken.

60. MSX DESIGNER Kaleidoscoop



Wanneer u deze instelling kiest, onthaalt de computer u op een eindeloze variëteit aan patronen, vormen en kleuren. Dit gebeurt volledig automatisch. Het is onderhoudend en boeiend

om naar te kijken. U kunt ook alle cursorbewegingen volgen. Als u de kaleidoscoop wilt stoppen, drukt u de toetsen **CTRL** en **STOP** tegelijkertijd in. U keert dan terug bij het Hoofdmenu en kunt extra tekeningen en teksten toevoegen aan het patroon dat de kaleidoscoop heeft geproduceerd.

61.

CM

Terug naar het opening-menu
Kies voor deze functie op de normale manier en druk vervolgens gelijktijdig op de toetsen **CTRL** en **STOP**.

FOUTMELDINGEN

Wanneer u MSX DESIGNER gebruikt, kunt u twee verschillende foutmeldingen tegenkomen. Ze verschijnen in de statusregel boven aan uw scherm.

Wanneer u deze foutmelding ziet:

Disk fout

moet u de volgende punten controleren:

- Heeft u een diskette in de diskette-eenheid gezet?
- Gebruikt u het juiste type diskette?

- Heeft u de diskette goed in de diskette-eenheid gezet?
- Is de diskette vol?
- Is de diskette beveiligd tegen schrijven?
- Heeft u de diskette verwisseld tijdens het schrijven (FDD BUSY)?

Wanneer u deze foutmelding ziet:

Printer error

moet u de volgende punten controleren:

- Is de printer goed aangesloten?
- Staat de printer aan?
- Heeft u papier in de printer gezet?
- Zit de cassette met het schrijflint goed in de printer?